PHILIPS VIDEOPAC +

NORSEMAN

LE CASQUE D'OR

For Videopac+ and Jopac only
Spécifique pour consoles Videopac+ et Jopac

ENGLISH

This is a **Videopac+** game cartridge which, as you may have seen already on the packaging, can be used on any **Videopac+**, or **Jopac** game computer.

Great care has been taken with the programming and testing of all **Videopac** cartridges. There are literally millions of game situations however and there's a slight chance that you may run into one where the game stalls. In such cases there's only one thing you can do: press RESET and start the game again right from the beginning.

DEUTSCH

Dies ist eine **Videopac+** -Spielkassette, die - wie Sie schon auf der Verpackung lesen konnten - nur in Verbindung mit einem **Videopac+** - oder **Jopac** - Computer verwendbar ist.

Grosse Sorgfalt wurde auf die Programmierung und das Austesten sämtlicher Videopac-Kassetten verwendet. Trotzdem kann unter den Millionen möglicher Spielsituationen der seltene Fall auftreten, dass das Spiel einmal blockiert wird. In solchen Fällen hilft nur eins: Taste RESET drücken und Spiel von Beginn an wiederholen.

FRANÇAIS

Comme vous l'avez peut-être déjà lu sur l'emballage, cette cartouche de jeu **Videopac+** peut être utilisée sur tous les ordinateurs de jeu **Videopac+** ou **Jopac**.

Toutes les cartouches Videopac ont fait l'objet d'une programmation et de tests soignés. Il existe littéralement des millions de situations de jeu et les risques d'en rencontrer une où le jeu se bloque sont minimes. Le cas échéant, la seule solution consiste à appuyer sur la touche RESET et à reprendre le jeu au début.

NEDERLANDS

Dit is een **Videopac+** spel-cassette, die - zoals u wellicht al op, de verpakking gezien hebt - alleen gebruikt kan worden met een **Videopac+** of een **Jopac** spel-computer.

Alle Videopac spel-cassettes zijn met grote zorg geprogrammeerd en getest. In zo'n spel komen echter letterlijk ontelbare situaties voor en er bestaat altijd een heel kleine kans, dat u een spel-situatie tegenkomt, waarbij de zaak vastloopt. Mòcht zoiets voorkomen, den is er slechts één

oplossing: druk op RESET en begin het spel weer van voren af aan.

ITALIANO

Questa è una cassetta da gioco **Videopac+** che, come forse avete già visto sulla scatola, si può usare solamente su un computer da gioco **Videopac+** o **Jopac**.

Il programmare e collaudare di tutte le cassette Videopac è stato eseguito con molta cura. Purtroppo ci sono letteralmente milioni situazioni di gioco e c'è una piccolissima probabilità che troverete una situazione nel quale il gioco si ferma. In tali casi si può fare una sola cosa: premere RESET e ricominciare il gioco fin dal principio.

DANSK

Dette er en **Videopac+** spilpatron, som du måske allerede har set på pakken, kan den bruges i en **Videopac+** eller **Jopac** spilcomputer.

Programmering og afprøvning af alle Videopac patroner er foretaget meget ornhyggeligt. Det er imidlertid millioner af spilsituationer, og der er en lille chance for, at du kan blive udsat for een, hvor spillet standser. I sådanna tilfælde er der kun et at gøre: tryk på RESET og begynd spillet forfra.

SVENSKA

Det här är en **Videopac+** spelkassett. Som framgår av förpackningen kan den användas på en **Videopac+** eller **Jopac** speldator.

Stor omsorg har lagts ned vid programmering och test av alla Videopac kassetter. Det finns sålunda millioner spelsituationer och chansen är liten att Du hamnar i ett läge där spelet stannar. I sådana fall finns det bara en sak att göra: tryck på RESET och börja om från början.

SUOMI

Tämä on **Videopac+** -pelikasetti, jota voidaan käyttää, kuten jo pakkauksessakin ilmoitetaan, ainoastaan **Videopac+** tai **Jopac** tietokoneissa.

Kaikki Videopac-kasetit on ohjelmoitu ja testattu eritttäin huolellisesti. Koska kuitenkin pelitilanteita on miljoonia, on olemassa erittäin pieni mahdollisuus, että joudut tilanteeseen jossa peli pysähtyy. Tällöin on olemassa vain yksi mahdollisuus: Paina näppäintä RESET ja aloita peli uudestaan.

ESPAÑOL

Esto es un cartucho de juegos **Videopac+** que, como usted ha podido ver sobre el embalaje, puede ser usado solamente en computer de juegos **Videopac+** o **Jopac**.

Se ha tenido mucho cuidado con la programación y pruebas de todos los cartuchos Videopac.

Literalmente hay millones de situaciones de juego, sin embargo existe la pequeña probabilidad de que usted tropiece con una situación por la cual el juego se atasque. En estos casos sólo se puede hacer una cosa: presionar RESET y empezar el juego otra vez desde el principio.

PORTUGUES

Esta é uma módulo de jogos **Videopac+** que, como pode ter visto na embalagem, pode ser usada num computador de jogos **Videopac+** ou **Jopac**.

Tomou-se bastante cuidado durante a programação e teste de todos os módulos Videopac.

Existem contudo literalmente milhões de situações nos jogos e há uma pequena possibilidade que VS. encontre por acaso uma situação na qual o jogo pára. Nestes casos há somente uma coisa a fazer: prima RESET e comece novamente o jogo do principio.

Instructions for Use

ENGLISH

The encircled figures in the text refer to the illustrations you will find on the fold-out flap of the rear cover of this booklet.

This game can only be played on a Videopac + gamecomputer!

NORSEMAN

This Videopac + takes you back some 1000 years into history, to the old days when the Vikings dominated large parts of Western Europe . . .

(1 or more players)
Press BEET
Next press [0] (zero)

❶ Your screen shows a courtyard, divided into separate cubicles in a honeycomb pattern.

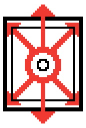
❷ You see a heroic Viking warrior courageously wielding his shield and sword, challenging possible intruders . . .

❸ He has been assigned to guard the magic Golden Viking Helmet . . .

❹ Our hero doesn't have to wait long for action! His first opponent, an evil giant, soon makes his appearance at the top of the screen, followed almost immediately by four equally malicious companions. Unaware of the Vikings' presence they search the courtyard. They move downwards only, either straight down or diagonally from cubicle to cubicle, trying to find the mythical, golden helmet.

When a monster reaches the bottom boundary of the courtyard, he steps out of the picture to reappear at the top. The same happens when he moves off the screen sideways. He will re-enter on the opposite side. Our warrior can do the same thing and thus move very quickly from one side of the courtyard to the other.

The Viking has two important advantages. He is expecting the intruders and he can move in any direction he wants.



You can control the movements of the Viking warrior with the joystick of either hand control. Once you have selected a hand control, you cannot change to the other for the duration of the game. The Viking has to step from one cubicle into the other, which means that he cannot move horizontally. He is allowed one move for every move made by one of the monsters. It means that he can step from one cubicle into the next every time one of his opponents does. You should act quickly. If you wait too long, your opponents will not wait to take their next step. This game requires strategic planning and quick reactions!

Our hero will slay a monster every time he steps into the cubicle of an unexpecting opponent. If you miscalculate, however, and the giant steps into our Viking's cubicle, he tramples him to death and the game is over! The safest way to attack one of the monsters of course is by approaching him from above, since the monsters can only move downwards!

❺ If our Viking slays a monster, the corpse will remain in the cubicle. From that moment on the cubicle cannot be entered, neither by our warrior nor by one of his opponents. But the monsters will be smart enough to avoid these cubicles and carefully pass them. Unless of course you build a funnel-shaped trap. Once they have entered that funnel, there is no way out for them and they will eventually commit suicide!

ATTENTION!
When you set up a trap for those monsters, make sure you do not get caught yourself. If you aren't careful, you may find yourself closed in completely. That way you are safe from the monsters of course but . . . you cannot reach them either and thus it doesn't make much sense to continue the game! **If you find yourself in this predicament, just press RESET to start a new game while maintaining the high-score registration at the top of your screen.**

When the Viking succeeds in slaying all five giants, his plight isn't over yet, because the giants will be followed by other monsters, appearing in groups of five every time: octopuses, dragons, skeletons and finally giant bats! Our warrior can carry the helmet to safety, for instance by hiding it behind some cubicles with dead monsters. Move him to the cubicle with the helmet and then press the action button. He will carry the helmet as long as you keep the button pressed. The helmet is rather heavy and it means that he can only move at half speed as long as he carries the golden helmet.

If the Viking succeeds in slaying all 25 monsters, the entire sequence will start all over again, beginning with five new giants etc. With every new round the game becomes more difficult to play, since it moves faster.

The end of a game
The game is over when our Viking warrior is killed by one of the monsters or when the monsters find and capture the golden helmet.

Start of a new game
A new game will start automatically as a new courtyard scrolls up, complete with a new helmet and another Viking, waiting for the first intruders.

Scoring points
You score points by killing monsters. The point value increases with every new round.

	First round	Second round	Third round	etc.
A giant	15	30	45	
An octopus	30	60	90	
A dragon	45	90	135	
A skeleton	60	120	180	
A bat	75	150	225	

Keeping score
The computer automatically keeps track of your score.

❻ The running score of the game in progress is kept on the right-hand side.

❼ The computer also registers the highest score in a series of games.

❽ You can enter the name of the highest-scoring player (max. nine characters). Press CLEAR to make corrections. Press ENTER when the name is correct, so it cannot be erased again. (This happens automatically when all nine letter spaces are used.)

Ten game varieties and demonstration mode
If you want a demonstration, first press [Reseal, and next press key [D]. The computer will show you how the game is played. This game cartridge offers a choice of 10 different game varieties, each getting progressively more difficult to play. Make your selection by first pressing [RESET] followed by the game number.

Game 0:	1 helmet Monsters moving from top to bottom only.
Game 1:	As game 0, but with two helmets to be defended by your Viking. (This is the game variety the computer plays in the demonstration mode.)
Game 2:	As game 0, but with three helmets.
Game 3:	As game 0, but this time the Viking warrior can only attack a monster when it appears in flashing, bright red . . .
Game 4:	As game 3, but with 2 helmets.
Game 5:	As game 3, but with helmets.
Game 6:	As game 0, but with this variety the monsters will come from all directions: two monsters moving from top to bottom, and one each from left to right, from right to left and from the bottom to the top. **Attention** The varieties with multi-directional monsters are extremely difficult to play as you can imagine. To make it just a little bit easier for you, however, ONE basic change has been made. **With all these varieties with multi-directional monsters they can even stumble onto one single dead colleague and thus commit suicide, even when you haven't built a trap!** This applies to the varieties 6, 7, 8 and 9!
Game 7:	Same as game 6, but with 2 helmets.
Game 8:	As game 6, but with 3 helmets.
Game 9:	This variety combines all handicaps of the previous nine varieties: 3 helmets, monsters coming from all directs and the flashing red monsters!

❾ The computer tells you which game variety you are playing

➓ and which round you are in.

Gebrauchsanleitung

DUETSCH

Die in einem Kreis stehenden Zahlen des Textes entsprechen denen der Abbildungen auf dem Einschlagteil des hinteren Umschlagblattes.

Dieses Spiel kann nur auf einem Videopac + -Spielcomputer gespielt werden!

NORSEMAN

Dieses Videopac + -Spiel führt uns zurück in die Zeit vor tausend Jahren als die Wikinger grosse Teile Westeuropas beherrschten . . .

(1 oder mehrere Spieler)
Taste [RESET] drücken
dann Taste [0] (Null) betätigen.

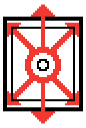
➊ Ihr Bildschirm zeigt einen Hof, der in wabenförmige Fächer unterteilt ist.

➋ Sie sehen einen heroischen Wikinger mit Schwert und Schild. Zur Abschreckung etwaiger Eindringlinge schwingt er kühn seine Waffen . . .

➌ Er hat den Auftrag, den magischen Goldhelm der Wikinger zu bewachen . . .

➍ Unser Krieger braucht nicht lange zu warten! Schon taucht sein erster Gegner auf: Am oberen Bildrand erscheint ein gefährlicher Riese, fast unmittelbar gefolgt von vier bösartigen Kumpanen. Auf der Suche nach dem sagenhaften Goldhelm durchstreift die Horde den ganzen Hof. Die Unholde können sich nur abwärts bewegen. Entweder in gerader Linie oder diagonal von Wabe zu Wabe. Sobald ein Unhold die untere Grenze des Hofes erreicht hat, verschwindet er aus dem Bild, um sogleich am oberen Bildrand wieder aufzutauchen. Das gleiche geschieht beim Überschreiten der seitlichen Bildbegrenzung: Er taucht dann an der gegenüberliegenden Seite wieder auf. Unser Krieger vollbringt das gleiche Kunststück. Das kommt ihm sehr zustatten, wenn er von der einen Seite des Hofes rasch zur anderen Seite überwechseln möchte.

Der Wilkinger hat zwei entscheidende Vorteile: Erstens ist er auf die Angreifer gefasst, und zweitens kann er sich in jeder beliebigen Richtung bewegen.



Sie können nun die Bewegungen des Wikingers mit dem Hebel eines der beiden Handschalter steuern. Sobald Sie einen der beiden Handregler gewählt haben, sind Sie für die Dauer des Spiels an diesen Regler gebunden. Der Wikinger marschiert immer von Wabe zu Wabe (nicht auf der Grenze zwischen zwei Waben). Das bedeutet, dass er den Hof nicht in gerader Linie horizontal überqueren kann.

Für jeden Schritt eines Ungeheuers steht auch dem Wikinger ein Schritt zu. Wenn also einer der

Gegner von der einen Wabe zur anderen überwechselt, darf auch unser Wikinger einen solchen Schritt tun. Aber schnelles Handeln ist geboten! Wenn Sie nämlich zu lange zögern, nehmen Ihre Gegner darauf keine Rücksicht, sondern führen unweigerlich ihren nächsten Schritt aus. Das Spiel erfordert strategische Planung und schnelle Reaktionen!

Unser Held bringt einen Unhold dadurch zur Strecke, dass er überraschend in dessen Wabe eindringt. Wenn Sie aber nicht aufpassen, kann Ihnen der Riese zuvorkommen: Er dringt in die Wabe des Wikingers ein, um ihn genadenlos zu zertreten, und das Spiel ist aus. Am sichersten können Sie die Unholde von oben her angreifen, da sie sich nur abwärts bewegen können.

❺ Hat unser Wilkinger einen Unhold erledigt, bleibt dessen Kadaver in der Wabe liegen. Von diesem Augenblick an kann die Wabe nicht mehr betreten werden, weder von unserem Krieger noch von einem seiner Gagner. Normalerweise sind die Riesen aber schlau genug, die betreffenden Waben zu meiden. Es sei denn, Sie bauen eine trichterförmige Falle! Wenn die Gegner einmal in diesen Trichter geraten sind, gibt es keinen Ausweg: sie sind zum Selbstmord verdammt!

ACHTUNG!
Wenn Sie den Ungeheuern eine Falle stellen, müssen Sie darauf achten, dass Sie sich nicht selbst darin verstricken. Wenn Sie unvorsichtig sind, kann es nämlich geschehen, dass Sie plötzlich ringsum völlig eingeschlossen sind. Zwar sind Sie dann vor den Ungeheuern sicher, aber Sie können ihnen auch nicht mehr zu Leibe rücken. Dadurch ist die Fortsetzung des Spiels sinnlos geworden. **In einer solchen Situation drücken Sie die Taste [RESET] und beginnen ein neues Spiel. Die vorher erreichte Punktzahl wird weiterhin an der Oberseite des Bildschirms angezeigt.**

Wenn es dem Wikinger gelungen ist, alle fünf Riesen zur Strecke zu bringen, so ist damit seine Aufgabe noch nicht beendet. Den Riesen folgen nämlich andere Ungeheuer, und zwar immer in Fünferkolonnen: Riesenkraken, Drachen, Skelette und schliesslich Riesenfledermäuse!

Unser Krieger kann nun den Goldhelm z.B. dadurch in Sicherheit bringen, dass er ihn hinter einigen Waben mit getöteten Ungeheuern verbirgt. Sie dirigieren ihn einschliesslich Helm zu einer solchen Wabe und drücken dabei die Aktionstaste. Der Wikinger trägt den Helm solange Sie die Taste gedrückt halten. Da der Helm ziemlich schwer ist, kann sich der Wikinger jetzt aber nur noch mit der halben Geschwindigkeit bewegen.

Wenn as dem Wikinger gelingt, alle 25 Ungeheuer zu erledigen, so beginnt die gesamte Spielfolge von neuem, und zwar mit fünf neuen Riesen usw. Bei jeder neuen Runde wird das Spiel schwieriger, da es schneller abläuft.

Ende eines Spiels
Das Spiel ist zu Ende, wenn unser Wikinger-Held von einem der Ungeheuer getötet wird, oder wenn die Ungeheuer den Goldhelm finden und rauben.

Start eines neuen Spiels
Ein neues Spiel startet automatisch. Hierbei erscheint auf dem Bildschirm ein neuer Hof einschliesslich neuem Helm und Wikinger, der grimmig auf den ersten Eindringling wartet.

Spielstand
Durch Aussergefechtsetzung der Ungeheuer können Sie Punkte gewinnen. Der Wert der Punkte erhöht sich von Runde zu Runde.

	Erste Runde	Zweite Runde	Dritte Runde	usw.

Riese	15	30	45
Riesenkrake	30	60	90
Drachen	45	90	135
Skelett	60	120	180
Riesenfledermaus	75	150	225

Anzeige des Spielstandes
Der Computer registriert automatisch die von Ihnen erzielte Punktzahl.

❻ Der laufende Spielstand wird rechts angezeigt.

❼ Der Computer registriert ausserdem die höchste Punktzahl während einer Reihe von mehreren Spielen.

❽ Sie können den Namen des Spielers mit der höchsten Punktzahl eingeben (max. 9 Zeichen). Zur An - bringung von Korrekturen Taste CLEAR drücken. Ist der Name richtig, so drücken Sie die Taste ENTER; damit ist der Name fest eingegeben. (Dies geschieht automatisch, wenn alle, neun Zeichenfelder benutzt warden.)

Zehn Spielvarianten und Vorführbetrieb
Wenn Sie eine Vorführung wünschen, drücken Sie zunächst Taste [RESET] und dann die Taste [D]. Der Computer demonstriert Ihnen dann den Spielablauf.

Diese Spielkassette bietet Ihnen die Wahl aus 10 verschiedenen Spielvarianten mit steigendem Schwierigkeitsgrad von Spiel zu Spiel. Treffen Sie Ihre Auswahl, indem Sie erst Taste [RESET] und dann die Spielnummer drücken.

Spiel 0:	1 Helm Bewegung der Ungeheuer nur von oben nach unten.
Spiel 1:	Wie Spiel 0, doch muss der Wikinger jetzt zwei Helme verteidigen (diese Variante spielt der Computer im Vorführbetrieb).
Spiel 2:	Wie Spiel 0, jedoch mit 3 Helmen.
Spiel 3:	Wie Spiel 0, jedoch kann der Wikinger jetzt ein Ungeheuer nur dann angreifen, wenn es hellrot blinkt . . .
Spiel 4:	Wie Spiel 3, jedoch mit 2 Helmen.
Spiel 5:	Wie Spiel 3, jedoch mit 3 Helmen.
Spiel 6:	Wie Spiel 0, jedoch kommen die Ungeheuer jetzt von allen Seiten: zwei bewegen sich von oben nach unten, eines von links nach rechts, eines von rechts nach links, und eines von unten nach oben. **Achtung** Wie man sich vorstellen kann, sind die Varianten mit Mehrrichtungs-Ungeheuem ausser ordentlich schwierig zu spielen. **Um Ihnen jedoch die Sache ein wenig zu erleichtern, begehen die Ungeheuer - falls sie auf einen zur Strecke gebrachten Kumpan stossen - auch dann Selbstmord, wenn Sie vorher keine Falle gestellt haben!** Dies gilt für die Varianten 6, 7, 8 und 9!
Spiel 7:	Wie Spiel 6, jedoch mit 2 Helmen.
Spiel 8:	Wie Spiel 6, jedoch mit 3 Helmen.
Spiel 9:	In dieser Variante sind alle Handicaps der vorherigen neun Varianten kombiniert: 3 Helme, Ungeheuer kommen von allen Seiten und blinken rot!

❾ Der Computer zeigt die gewählte Spielvariante an . . .

❿ . . . und dazu noch die jeweilige Spielrunde.

Mode d'emploi

FRANÇAIS

Les chiffres entourés d'un cercle renvoient aux illustrations figurant sur le rabat de la dernière page du présent livret.

Ce jeu ne fonctionne que sur un ordinateur de jeu Videopac + !

NORSEMAN
Le casque d'or

Ce jeu Videopac + vous ramène quelque 1000 ans en arrière, aux temps où les Vikings règnaient sur de vastes régions de l'Europe occidentale . . .

(Un joueur ou plus)
Appuyez sur DEPART/ [RESET]
Appuyez ensuite sur [0] (zéro)

❶ Votre écran représente une cour de château divisée en cases disposées en nid d'abeille.

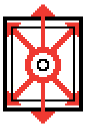
❷ Vous apercevez un guerrrier viking qui brandit héroïquement son bouclier et son épée, prêt à faire front à d'éventuels agresseurs . . .

❸ Il a pour mission de garder le Casque d'Or magique des Vikings . . .

❹ Son premier adversaire, un cruel géant, fait très vite son apparition en haut de l'écran, suivi presque instantanément de quatre comparses tout aussi malveillants. Ignorant la présence du Viking, ils fouillent la cour. Ils ne se déplacent que de haut en bas, soit en ligne droite, soit en diagonale, d'une case à une autre, et essayent de découvrir le fabuleux casque d'or.

Lorsqu'un géant atteint la limite inférieure de la cour, il sort de l'image pour réapparaître en haut. Il en est de même lorsqu'il sort de l'écran par un côté; il réapparaît du côté opposé. Notre guerrier à la même faculté et peut donc passer très promptement d'un côté de la cour à l'autre.

Le Viking a deux avantages importants. Il s'attend à la venue des intrus et peut se déplacer à son gré dans toutes les directions.



Vous pouvez contrôler les mouvements du guerrier viking avec la manette de l'une ou l'autre des commandes. Une fois que vous avez choisi une manette, vous ne pouvez plus en changer pendant toute la durée du jeu. Le Viking doit progresser de case en case, autrement dit il ne peut se déplacer horizontalement.

Il ne peut progresser que d'une seule case à chaque mouvement de l'un des géants. Chaque fois que l'un de ses adversaires passe d'une case à une autre, il peut donc en faire de même. Vous devez agir rapidement. Si vous attendez trop longtemps, vos adversaires ne perdront pas de temps pour progresser d'une case. Ce jeu exige une solide statégie et de bons réflexes!

Notre héro, abat un géant chaque fois qu'il pénètre dans la case d'un adversaire qu'il prend ainsi par surprise. Mais si vous calculez mal votre coup et que le géant entre dans la case occupée par notre Viking, il le piétine et la partie est terminée! Le moyen le plus sûr d'attaquer l'un des géants est, bien sûr, de l'approcher par le haut, car ces derniers ne peuvent se déplacer que de haut en bas!

❺ Si notre Viking tue un géant, le corps restera dans la case. Dès lors, nul ne peut plus entrer dans cette case, ni notre guerrier ni l'un de ses adversaires. Mais ces géants sont suffisamment rusés pour éviter ces cases. Sauf, bien sûr, si vous leur préparez un piège en entonnoir. Une fois entrés dans cette nasse, ils n'auront plus aucune issue et iront droit au suicide!

ATTENTION!
Si vous tendez un tel piège à ces ennemis, veillez à ne pas y tomber. Si vous n'êtes pas assez vigilent, vous risquez de vous enfermer entièrement. Cartes, vous serez ainsi à l'abri des géants mais . . . vous ne pourrez pas non plus les atteindre et ce n'est vraiment plus la peine de continuer à jouer! **Si vous vous trouvez dans une telle situation, il vous suffit d'appuyer sur DEPART/ [RESET] pour commencer une nouvelle partie. Le score le plus élevé sera conservé en haut de votre écran.** Si le Viking parvient à abattre les cinq géants, sa mission n'en est pas pour autant terminée, car les géants seront suivis par d'autres monstres. Ils apparaissent chaque fois par cinq: des pieuvres, des dragons, des squelettes et, pour finir, des chauve-souris géantes! Notre guerrier peut mettre le casque en sécurité, par example en le cachant derrière quelques cases occupées par des cadavres de monstre. Amenez-le jusqu'à la case où se trouve le casque et appuyez sur la touche "action". Le Viking garde le casque avec lui tant que vous maintenez le bouton enfoncé. Mais tant qu'il transporte le casque d'or, le poids de ce dernier le contraint à se déplacer deux fois moins vite.

Si le Viking parvient à abattre les 25 monstres, toute la séquence reprend au début, d'abord cinq nouveaux géants, etc. A chaque tour, la partie devient plus difficile car la vitesse augmente.

Fin d'une partie
La partie se termine lorsque notre guerrier viking est tué par l'un des monstres ou lorsque le monstre trouve le casque d'or et s'en empare.

Début d'une nouvelle partie
Une nouvelle partie commence automatiquement dès qu'une nouvelle cour est apparaît, avec un nouveau casque et un nouveau Viking, attendant le premier intrus.

Marquage des points
Vous marquez des points lorsque vous tuez des monstres. Le nombre de points augmente à chaque tour.

	Premier tour	Deuxième tour	Troisième tour	etc.
Un géant	15	30	45	
Une pieuvre	30	60	90	
Un dragon	45	90	135	
Un squelette	60	120	180	
Une chauve-souris	75	150	225	

Enregistrement du score
L'ordinateur garde automatiquement votre score en mémoire.

❻ Le score de la partie en cours est affiché à droite.

❼ L'ordinateur enregistre également le score le plus élevé d'une série de parties.

❽ Vous pouvez entrer le nom du joueur ayant atteint le score le plus élevé (neuf caractères maximum). Appuyez sur Efft/ CLEAR pour effectuer des corrections. Lorsque le nom est correct frappez ENTREE/ ENTER et vous ne pouvez alors plus l'effacer. (Cette opération est automatique lorsque les neuf emplacements de lettre sont remplis.)

Dix variantes de jeu et mode de démonstration
Si vous désirez une démonstration, appuyez au préalable sur DEPART/ [RESET] puis sur [D]. L'ordinateur vous montre alors la marche du jeu.

Cette cartouche de jeu vous offre le choix entre 10 variantes d'une difficulté progressive. Pour faire votre choix, appuyez d'abord sur DEPART/ [RESET], puis composez le numéro de jeu.

Jeu 0:	1 casque Les monstres ne se déplacent que de haut en bas.
Jeu 1:	Identique au jeu 0, mais votre Viking doit défendre 2 casques (c'est la variante que choisit l'ordinateur en mode de démonstration).
Jeu 2:	Identique au jeu 0, mais avec 3 casques.
Jeu 3:	Identique au jeu 0, mais cette fois le Viking ne peut attaquer qu'un monstre rouge vif qui clignote!
Jeu 4:	Identique au jeu 3, mais avec 2 casques.
Jeu 5:	Identique au jeu 3, mais avec 3 casques.
Jeu 6:	Identique au jeu 0, à cette différence que les monstres viennent de tous les côtés: deux monstres se déplacent de de haut en bas, un de gauche à droite, un de droite à gauche et un de bas en haut. **Attention** Les variantes avec les monstres se déplaçant dans toutes les directions sont extrêmement difficiles, comme vous pouvez l'imaginer. Pour vous simplifier un peu la tâche, une modification de base a été apportée. **Avec toutes les variantes à déplacement multidirectionnel des monstres, ces derniers peuvent même trébucher sur un de leurs acolytes morts, ce qui les conduit au suicide. Même si vous n'avez pas préparé de piège à leur intention!** Ceci s'applique également aux variantes 6, 7, 8 et 9
Jeu 7:	Identique au jeu 6, mais avec 2 casques.
Jeu 8:	Identique au jeu 6, mais avec 3 casques.
Jeu 9:	Cette variante combine tous les handicaps des neuf jeux précédents: 3 casques, monstres venant de toutes les directions et monstres rouges clignotants.

❾ L'ordinateur vous indique la variante du jeu en cours.

❿ Et le tour en cours.

Gebruiksaanwijzing

NEDERLANDS

De omcirkelde cijfers verwijzen naar de illustraties, die u op het uitvouwblad van de achteromslag vindt.

Dit spel kan alleen gespeeld worden met een Videopac + spelcomputer!

NORSEMAN

Deze Videopac + spelcassette voert u zo'n 1000 jaar terug in de geschiedenis. Naar de tijd toen de Noormannen grote delen van West-Europa beheersten . . .

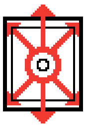
(1 of meer spelers)
Druk op [RESET]
Druk daarna op [0] (nul)

❶ Op uw beeldscherm ziet u een binnenhof, verdeeld in afzonderlijke compartimenten in honingraat-patroon.

❷ Er verschijnt een heldhaftige Viking, dapper zwaaiend met zijn schild en zwaard, klaar om mogelijke indringers het hoofd te bieden.

❸ Het is zijn taak om de magische, Gouden Viking Helm te beschermen . . .

❹ Onze held hoeft niet lang te wachten. De eerste indringer, in de vorm van een kwaadaardige reus, verschijnt al snel, bovenin het beeld. Hij wordt snel gevolgd door vier boosaardige soortgenoten. Ze zijn zich niet bewust van de Viking als ze het binnenhof beginnen te doorzoeken. Ze bewegen zich alleen van boven naar beneden, rechtuit of diagonaal van compartiment naar compartiment, op zoek naar de magische helm! Bereikt zo'n reus de onderzijde van het speelveld, dan verdwijnt hij om direct daarop bovenin het scherm weer te verschijnen. Hetzelfde gebeurt als hij zijdelings uit het beeld stapt om dan weer aan de andere kant te verschijnen. Onze Viking heeft twee belangrijke voordelen: hij verwacht de indringers en kan zich in elke gewenste richting bewegen.



U kunt de bewegingen van de Viking beheersen met behulp van de stuurknuppel van een van beide spelregelaars. Hebt u eenmaal een spelregelaar gekozen, dan kunt u gedurende het spel geen gebruik meer maken van de andere. De Viking moet van compartiment naar compartiment bewegen, hetgeen betekent dat hij zich niet in horizontale richting kan verplaatsen.

Hij kan één stap nemen voor elke stap, die een van de monsters neemt. Het betekent dus, dat hij van het ene in een aangrenzend vakje kan stappen, elke keer als een van zijn opponenten dat doet. U moet wel snel reageren. Wacht u te lang, dan gaat uw beurt voorbij en neemt een monster zijn volgende stap. Het gaat hier om strategisch inzicht en reactievermogen!

Onze held verslaat een monster, elke keer als hij erin slaagt het hokje van een nietsvermoedende tegenstander binnen te stappen. Verkijkt hij zich op de situatie en stapt een van de monsters zijn hokje binnen, dan wordt hij vermorzeld en is het spel afgelopen. De veiligste manier om aan te vallen is dan ook door de tegenstander van boven te benaderen, aangezien de monsters alleen maar

naar beneden kunnen bewegen!

❺ Verslaat de Viking een monster, dan blijven de stoffelijke resten achter. Venaf dat moment kan zo'n hokje niet meer betreden worden, noch door de Viking, noch door een monster. Normaal gesproken zijn ze daar te slim voor. U kunt echter een trechtervormige val opzetten. Komen zij de mond van de trechter binnen, dan is er geen ontkomen meer aan en plegen ze uiteindelijk zelfmoord!

OPGELET!
Bouwt u zo'n val, pas dan vooral op dat u er zelf niet in gevangen wordt! U kunt namelijk helemaal ingesloten raken. Het betekent dat u veilig bent voor de monsters, maar u kunt hen ook niet bereiken, zodat het weinig zin heeft het spel nog verder voort te zetten. **Bevindt u zich in een dergelijke situatie, druk dan op [RESET] om een nieuw spel te beginnen. De scoregegevens bovenin het scherm blijven dan gehandhaafd.** Slaagt de Viking erin alle vijf reuzen te verslaan, dan zijn zijn problemen nog niet van de baan, want de reuzen worden gevolgd door andere monsters, elke keer in groepen van vijf: inktvissen, draken, geraamten en tenslotte reuzenvleermuizen!

Onze Viking kan de helm ook naar een veilig plekje brengen en bijvoorbeeld achter een aantal dode monsters verstoppen. Breng de Viking eerst naar het vakje waar de helm ligt en druk dan op de actieknop. Hij blijft de helm dragen zolang u de knop ingedrukt houdt. De helm blijkt nogal zwaar te zijn en hij kan dan ook alleen maar op halve snelheid bewegen.

Slaagt de Viking erin alle 25 monsters te verslaan, dan begint een volgende spelronde en verschijnen er weer vijf nieuwe reuzen. Bij elke ronde wordt het spel moeilijker, aangezien het sneller gaat.

Het einde van het spel
Het spel is afgelopen als de Viking door een van de monsters verslagen wordt òf als de monsters erin slagen de gouden helm te bemachtigen.

Het begin van een nieuw spel
Een nieuw spel begint automatisch met het verschijnen van een nieuw binnenhof, compleet met een nieuwe helm en een andere Noorman.

Het scoren van punten
U kunt punten scoren door monsters te doden. Bij elke ronde wordt het aantal te behalen punten hoger:

	Eerste ronde	Tweede ronde	Derde ronde	etc.
Een reus	15	30	45	
Een inktvis	30	60	90	
Een draak	45	90	135	
Een skelet	60	120	180	
Een vleermuis	75	150	225	

Bijhouden van de score
De computer houdt uw score bij.

❻ De lopende score van een spel wordt rechts weergegeven.

❼ De computer registreert ook de hoogste score in een spel-serie.

❽ Men kan de naam van de hoogstscorende speler intoetsen (max. negen letters). Druk op CLEAR om tikfouten te herstellen. Druk op ENTER als de naam goae is en dan kan hij nadien niet uitgewist worden (bestaat de naam uit precies negen letters, dan gebeurt dit automatisch en hoeft men niet op ENTER te drukken).

Tien spel-varianten en demonstratie-stand
Wilt u een demonstratie, druk dan eerst op [RESET] en daarna op toets [D]. De computer laat dan zien hoe het spel gespeeld wordt. Deze spelcassette biedt verder 10 verschillende spel-varianten, waarbij de moeilijkheidsgraad steeds hoger wordt. Maak uw keuze door eerst op [RESET] te drukken en daarna op de toets met het spelnummer.

Spel 0:	1 helm. De monsters bewegen alleen van boven naar beneden.
Spel 1:	Als spel 0, maar nu met twee helmen. (Dit is de variant, die de computer laat zien in de demonstratie-stand.)
Spel 2:	Als spel 0, maar nu met drie helmen.
Spel 3:	Als spel 0, maar nu kan de Viking alleen een monster aanvallen als het verschijnt in helder, oplichtend rood.
Spel 4:	Als spel 3, maar nu met 2 helmen.
Spel 5:	Als spel 3, maar nu met 3 helmen.
Spel 6:	Als spel 0, maar bij deze variant komen de monsters van alle kanten opzetten: twee monsters bewegen van boven naar beneden, één monster van links naar rechts, een vierde monster van rechts naar links en het vijfde monster van beneden naar boven. **Attentie** De varianten, waarbij de monsters van alle kanten komen opzetten, zijn erg moeilijk te spelen! Om het u iets gemakkelijker te maken is er één verandering aangebracht: **bij al deze varianten kunnen de monsters per ongeluk een vakje binnentappen, waarin zich reeds een gedood monster bevindt, hetgeen betekent dat zo'n monster dan zelfmoord pleegt!** Dit geldt voor de spelvarianten 6 t/m 9.
Spel 7:	Als spel 6, maar nu met twee helmen.
Spel 8:	Als spel 6, maar nu met drie helmen.
Spel 9:	Deze variant combineert álle handicaps van de voorgaande spelvarianten: 3 helmen, monsters die van alle kanten op komen zetten, en flitsend rode monsters.

❾ De computer geeft aan welke variant gespeeld wordt

❿ en in welke ronde het spel zich bevindt.

Istruzioni d'uso

ITALIANO

I numeri cerchiati nel testo si riferiscono alle illustrazioni che troverete nel risvolto della copertina di fondo di questo libretto.

Questo gioco si può giocare solamente su un computer da gioco Videopec + !

NORSEMAN

Questo Videopac + vi porta indietro circa 1000 anni nella storia, fino ai tempi antichi quando i Vichinghi dominarono grandi parti dell'Europa Occidentale . . .

(1 o più giocatori)
Premere [RESET]
Poi premere [0] (zero)

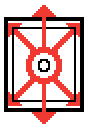
❶ Il vostro schermo mostra un cortile suddiviso in compartimenti a forma di nido d'ape.

❷ Vedete un guerriero eroico Vichingo, agitando coraggiosamente con la sua spada ed il suo scudo, provocando dei possibili invaditori . . .

❸ E'stato nominato a custodire il magico Elmo d'Oro Vichingo . . .

❹ Non occorre attendere tanto al nostro eroe per prendere azione! Il suo primo avversario, un gigante cattivo, presto appare al vertice dello schermo, quasi subito seguito da quattro compagni altrettanto cattivi. Non sapendo la presenza dei Vichinghi, cercano il cortile. Si muovono solamente verso il basso in linea diritta o diagonalmente da un compartimento all'altro, tentando di trovare l'elmo magico d'oro. Quando un mostro raggiunge il confine al lato inferiore del cortile, sparisce dallo schermo per riapparire al lato superiore. Lo stesso avviene quando sparisce dallo schermo al lato sinistro o destro. Riapparirà di nuovo al lato opposto. Il nostro guerriero può fare lo stesso e quindi può spostarsi molto rapidamente da un lato del cortile verso, l'altro.

Il Vichingo ha due vantaggi importanti. Sta aspettando gli invaditori e può spostarsi in qualsiasi direzione che desidera.



Potete controllare i movimenti del guerriero Vichingo con la leva di entrambi i telecomandi manuali. Quando avete scelto una leva, non potete cambiarla per la durata d'una partita. Il Vichingo deve spostarsi da un compartimento all'altro; ciò significa che non può spostarsi orizzontalmente.

Per ogni spostamento di uno dei mostri, il Vichingo può fare uno spostamento. Ciò significa che può spostarsi da un compartimento al prossimo ogni volta che uno dei suoi avversari lo fà. Dovete agire rapidamente. Se aspettate troppo, i vostri avversari non attenderanno e faranno il loro prossimo spostamento. Questo gioco richiede un piano strategico e rapidità nelle reazioni!

Ogni volta che entra nel compartimento d'un avversario che non sospettava nulla, il nostro eroe ammazzerà un mostro. Se però fatte uno sbaglio nei vostri calcoli ed il gigante entra nel compartimento del nostro Vichingo, lo ucciderà calpestandolo ed il gioco è terminato. Naturalmente il metodo più sicuro per attaccere uno dei mostri è avvicinandolo dal di sopra, perchè i mostri possono spostarsi solamente in giù!

❺ Se il nostro Vichingo ammazza un mostro, il corpo rimarrà nel compartimento. Da quel momento in poi sia il nostro guerriero che i suoi avversari non possono entrare nel compartimento. Ma i mostri saranno abbastanza furbi per evitare questi compartimenti e passarli cautamente. Salvo naturalmente che costruite una trappola a forma d'imbuto. Entrati in questo imbuto, non c'è più uscita per loro e finalmente si suicideranno!

ATTENZIONE!
Se fatte una trappola per questi mostri, state attenti di non restare imprigionati voi stessi. Se non siete

cauti, rischiate di trovarvi imprigionati completamente. Naturalmente in quel modo sarete sicuri per i mostri ma . . . non potete raggiungerli e non serve a nulla continuare il gioco! **Se vi trovate in questa situazione difficile, premere [RESET] per cominciare un gioco nuovo mentre manterrete il punteggio registrato al lato superiore del vostro schermo.**
Quando il Vichingo riesce ad ammazzare tutti e cinque i giganti, la sua missione non è encora terminata perchè i giganti saranno seguiti da altri mostri che appariranno ogni volta in gruppi di cinque mostri: ottopodi, dragoni, scheletri e finalmente pipistrelli giganti!
Il nostro guerriero può portare l'elmo in sicurezza, per esempio nascondendolo dietro alcuni compartimenti con dei mostri morti. Spostatelo verso il compartimento con l'elmo e poi premere il pulsante "AZIONE". Porterà l'elmo finchè tenete premuto il pulsante. L'elmo è assai pesante e ciò significa che può caminare soltanto a metà velocità finchè lui porta l'elmo d'oro.

Se il Vichingo riesce ad ammazzare tutti e 25 i mostri, l'intera sequenza ricomincia da capo, cominciando con cinque giganti nuovi ecc. Con ogni ripresa il gioco diventa più difficile, siccome i movimenti diventano più rapidi.

La fine d'un gioco
Il gioco è terminato quando il nostro guerriero Vichingo viene ammazzato da uno dei mostri o quando i mostri trovino e predino l'elmo, d'oro.

L'inizio d'un nuovo gioco
Un nuovo gioco comincia automaticamente quando appare un cortile nuovo, completo con un elmo nuovo ed un altro Vichingo che sta aspettando i primi invaditori.

Punteggio
Marcate punti ammazzando dei mostri. Il valore dei punti aumenta ogni ripresa.

	Prima ripresa	Seconda ripresa	Terza ripresa	Ecc.
Un gigante	15	30	45	
Un ottopodi	30	60	90	
Un dragone	45	90	135	
Uno scheletro	60	120	180	
Un pipistrello	75	150	225	

Registrare il punteggio
Il computer registra automaticamente il vostro punteggio.

❻ Il punteggio del gioco che state giocando viene registrato sul lato destro dello schermo.

❼ Il computer anche registra il punteggio più alto di una serie di giochi.

❽ Potete introdurre il nome del giocatore con un punteggio alto (al massimo nove caratteri). Premere CLEAR per correggere. Premere ENTER quando il nome è corretto; adesso non si può cancellarlo. (Questo avviene automaticamente quando tutte e nove le posizioni per i caratteri sono usati.)

Dieci variazioni del gioco e possibilità per dimostrazione
Se volete una dimostrazione, prima premere [RESET] e poi
premere il pulsante [D]
Il computer vi dimostrerà come si gioca questo gioco.

Questa cassette da gioco vi offre una scelta di 10 variazioni di gioco, ognuna progressivamente più difficile da giocare. Fatte la vostra scelta premendo prima [RESET], seguito dal numero del gioco.

Gioco 0:	1 elmo I mostri si muovono solamente dall'alto verso il basso.
Gioco 1:	Come gioco 0, ma con due elmi che devono essere difesi dal vostro Vichingo. (Questa è la variazione di gioco che viene giocata dal computer nella dimostrazione.)
Gioco 2:	Come gioco 0, ma con tre elmi.
Gioco 3:	Come gioco 0, ma questa volta il guerriero Vichingo può solamente attaccare un mostro quando appare lampeggiante in rosso intenso . . .
Gioco 4:	Come gioco 3, ma con 2 elmi.
Gioco 5:	Come gioco 3, ma con 3 elmi.
Gioco 6:	Come gioco 0, ma con questa variazione i mostri verranno da tutte le direzioni: due mostri che si muovono dall'alto verso il basso, ed uno da sinistra verso destra, uno da destra verso sinistra ed uno dal basso verso l'alto. **Attenzione** Come potete immaginarvi, le variazioni con mostri che vengono da più direzioni sono estremamente difficile a giocare. Però, per rendere il gioco un pochino più facile per voi c'è stata eseguita UNA modificazione di base. **Con tutte queste variazioni con mostri che vengono da più direzioni, i mostri possono perfino inciampare in un solo collega morto e cosi suicidarsi, perfino se non avete costruito una trappola!** Questo vale per le variazioni 6, 7, 8 e 9!
Gioco 7:	Come gioco 6, ma con 2 elmi.
Gioco 8:	Come gioco 6, ma con 3 elmi.
Gioco 9:	Questa variazione combina tutti i "handicaps" delle nove variazioni soprastanti: 3 elmi, mostri che vengono da tutte le direzioni e i mostri rossi lampeggianti!

❾ Il computer vi mostra quale variazione state giocando

❿ e quale ripresa.

Brugsanvisning

DANSK

De indrammede tal i teksten henviser til illustrationerne på bagsidens ombøjede kant.

Dette spil kan kun spilles på en Videopac + spilcomputer!

NORSEMAN

Denne Videopac + går over 1000 år tilbage i tiden til gamle dage, da Vikingerne dominerede store dele af Vest Europa . . .

(1 eller flere spillere)
Tryk på [RESET]
Tryk derefter på [0] (nul)

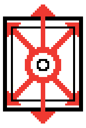
❶ Din skærm viser en atriumgård, delt i særskilte celler i et bikagemønster.

❷ Du ser en heroisk Vikingesoldat, der modigt holder sit skjold og sværd og udfordrer eventuelle angribere . . .

❸ Han er blevet valgt til at forsvare den magiske Gyldne Vikingehjelm . . .

❹ Vores helt skal ikke vente længe på kamp! Hans første modstander, en djævelsk kæmpe, kommer snart tilsyne øverst på skærmen næsten med det samme efterfulgt at fire ligeså onde ledsagere. Uden at være klar over Vikingens nærværelse, undersøger de atriumgården. De flytter kun nedad, enten lige ned eller diagonalt fra celle til celle og prøver at finde den mystiske gyldne hjelm.

Når et uhyre når atriumgårdens nederste grænse, træder han ud af billedet og kommer igen tilsyne foroven. Det samme sker, når han flyttes sidelæns væk fra skærmen. Han kommer tilsyne igen på den modsatte side. Vores soldat kan gøre det samme og således meget hurtigt flytte fra den ene side af atriumgården til den anden. Vikingen har to vigtige fordele. Han venter angriberen, og han kan flytte i all ønskelige retninger.



Du kan kontrollere Vikingesoldaten med styrepinden på begge håndkontroller. Når først du har valgt en håndkontrol, kan du ikke skifte til den anden under spillets varighed. Vikingen skal gå fra en celle til en anden, hvilket betyder, at han ikke kan flytte vandret.

Han må flytte en gang, når et af uhyrerne flytter. Det betyder, at han kan gå fra en celle ind i den næste, hver gang en af modstanderne gør det. Du skal handle hurtigt. Hvis du venter for længe, vil dine modstandere ikke vente, og de tager deres næste skridt. Dette spil kræver strategisk planlægning og hurtig reaktion!

Vores helt nedlægger et uhyre, hver gang han uventet træder ind i en modstanders celle. Men hvis du gør en fejltagelse, og kæmpen træder ind i vores Vikings celle, bliver han trampet ihjel, og spillet er slut! Den sikreste måde at angribe et af uhyrerne då er selvfølgelig at nærme sig ham fra oven, eftersom uhyrerne kun kan flytte nedad!

❺ Hvis vores Viking nedlægger et uhyre, bliver liget i cellen. Fra det øjeblik er der ingen adgang til den celle, ikke for vores soldat og heller ikke for en af hans modstandere. Men de uhyrer vil være kloge nok til at undgå disse celler og gå forsigtigt forbi. Med mindre du bygger en tragtformet fælde. Når først de er gået ind i den tragt, er der ingen vej ud igen, og tilsidst begår de selvmord!

BEMÆRK!

Når du laver en fælde til disse uhyrer, pas så på at du ikke selv bliver fanget. Hvis du ikke passer på, kan det ske, at du selv bliver lukket helt inde. I det tilfælde er du selvfølgelig i sikkerhed for uhyrerne, men . . . du kan heller ikke nå dem, og så er der ikke megen mening i at fortsætte spillet! **Når du er havnet i denne situation, så tryk blot på [RESET] knappen og begynd et nyt spil, og du beholder pointregistreringen øverst på skærmen.**

Når det lykkes Vikingen at nedlægge alle fem kæmper, så er hans besvær endnu ikke overstået, fordi kæmperne efterfølges af andre uhyrer, og hver gang kommer der fem ad gangen: Blæksprutter, Drager, Skeletter of tilsidst Kæmpe Flagermus!

Vores soldat kan bære hjelmen i sikkerhed ved for eksempel at gemme den bag nogle celler med døde uhyrer. Flyt ham til cellen med hjelmen, og tryk så på aktionsknappen. Han bærer hjelmen, så længe du trykker knappen ind. Hjelmen er temmelig tung, hvilket betyder, at han kun kan bevæge sig med halv hastighed, mens han bærer den gyldne hjelm.

Hvis Vikingen har held til at nedlægge alle 25 uhyrer, begynder hele rækkefølgen forfra igen med fem nye kæmper o.s.v. I hver ny omgang bliver spillet mere vanskeligt at spille, da det bliver hurtigere.

Slut på spillet
Spillet er slut, når vores Vikingesoldat dræbes af et af uhyrerne, eller når uhyrerne finder og erobrer den gyldne hjelm.

Et nyt spil begynder
Et nyt spil begynder automatisk, når en ny atriumgård vises, komplet med en ny hjelm og en anden Viking, der venter på de første angribere.

Pointtæling
Du får point ved at dræbe uhyrer. Pointværdien forøges ved hver ny omgang.

	Første omgang	Anden omgang	Tredje omgang	o.s.v.
En kæmpe	15	30	45	
En blæksprutte	30	60	90	
En drage	45	90	135	
Et skelet	60	120	180	
En flagermus	75	150	225	

Pointnotering
Computeren noterer automatisk dine points.

❻ De løbende spilpoints for indeværende spil vises i højre side

❼ Computeren registrerer også de højeste points i en spilserie.

❽ Du kan indtaste navnet på den spiller, der har højeste points (maks. ni bogstaver). Tryk på CLEAR for at gøre rettelser. Tryk på ENTER når navnet er rigtigt, så det ikke fjernes igen. (Dette sker automatisk, når alle ni bogstavspladser er brugt.)

Ti spilvariationer og demonstrationsmetode

Hvis du ønsker at få en demonstration, tryk så først på [RESET] og tryk derefter på nøgle [D]. Computeren viser nu, hvordan du skal spille spillet.

Denne spilpatron byder på 10 forskellige spilmuligheder, der efterhånden bliver sværere og sværere. Vælg spillet ved først at trykke på [RESET] fulgt af spilnummeret.

Spil 0: 1 hjelm
Uhyrer kan kun flytte fra oven og nedefter.

Spil 1: Som spil 0, men med to hjelme der forsvares af din Viking. (Dette er spillet, som computeren spiller ved demonstrationen.)

Spil 2: Som spil 0, men med tre hjelme.

Spil 3: Som spil 0, men denne gang kan Vikingesoldaten kun angribe et uhyre, når det kommer tilsyne i blinkende, højrødt . . .

Spil 4: Som spil 3, men med to hjelme.

Spil 5: Som spil 3, men med tre hjelme.

Spil 6: Som spil 0 men i denne udgave kommer uhyreme fra alle sider: To uhyrer flytter fra oven og ned, en kommer fra venstre og flytter mod højre, en fra højre mod venstre og en nede fra og opefter.

Bemærk
Du kan tænke dig, at spiludgaverne med uhyrer fra mange sider er yderst vanskelige at spille. For at gøre det en lille smule lettere, er der lavet EEN forandring i grundreglen. **Ved alle disse udgaver med uhyrer fra mange sider, kan de falde over en enkelt død kammerat og så begå selvmord, selvom du ikke har lavet en fælde!** Dette gælder udgaver 6, 7, 8 og 9!

Spil 7: Som spil 6, men med to hjelme.

Spil 8: Som spil 6, men med tre hjelme.

Spil 9: Denne udgave kombinerer alle de forrige ni spils handicaps: tre hjelme, uhyrer kommer fra alle sider og de blinkende, røde uhyrer!

❾ Computeren viser, hvilken spiludgave du spiller

❿ og hvilken omgang du spiller.

Bruksanvisning

SVENSKA

De inringade siffrorna i texten hänvisar till illustrationerna som Du hittar på den utfällbara fliken på baksidan av denna broschyr.

Detta spel kan endast spelas på en Videopac + speldator!

NORSEMAN

Denna Videopac + för Dig tillbaka ca 1000 år i historien till den tid då vikingarna dominerade stora delar av Västeuropa ...

(1 eller flera spelare)
Tryck på [RESET]
Sedan på [0] (noll)

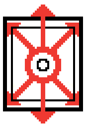
❶ Bildskärmen visar en borggård bestående av sexkantiga seller.

❷ Du ser en heroisk vikingakrigare som modigt viftar med sitt svärd och sin sköld för att utmana eventuella inkräktare . . .

❸ Han har blivit anförtrodd att vakta den magiska gyllene vikingahjälmen . . .

❹ Vår hjälte behöver inte vänta alltför länge för att det skall hända något. Hans första motståndare, en elak jätte, visar sig snart upptill på bildskärmen och strax därefter dyker fyra lika elaka kumpaner upp. Ovetande om vikingens närvaro söker de igenom borggården. De kan endast röra sig nedåt, antingen rakt nedåt eller diagonalt från sell till sell vid sina försök att hitta den legendariska gyllene hjälmen.

Då en jätte når borggårdens nedre del försvinner han och visar sig igen upptill på bildskärmen. Samma sak händer då han flyttar sig i sidled ut ur bildskärmen. Då återkommer han på motsatt sida. Vår krigare kan göra samma sak och därigenom flytta sig mycket snabbt från ena sidan av borggården till den andra. Vikingen har två viktiga fördelar. Han vet att jättarna kommer och han kan förflytta sig åt alla håll som han vill.



Du kan kontrollera vikingakrigarens rörelser med styrspaken på en av handkontrollerna. Då Du valt handkontroll kan Du inte använda den andra under spelets gång. Vikingen måste gå från sell till sell. Det innebär att han inte kan flytta sig horisontellt.

Han får göre en förflyttning för varje förflyttning en jätte gör. Det innebär att han kan gå från en sell in i nästa varje gång en av hans motståndare gör det. Du måste agera snabbt. Om Du väntar för länge väntar inte Dina motståndare och förflyttar sig igen. Detta spel kräver strategisk planering och snabba reaktioner!

Vår hjälte kommer att slå ihjäl en jätte varje gång han går in i en sell med en jätte i. Om Du av misstag låter en jätte komma in i vikingens sell trampar han ihjäl vikingen och spelet är slut. Säkraste sättet att anfalla en jätte är naturligtvis att närma sig ovanifrån eftersom jätten endast kan flytta sig nedåt!

❺ Om vikingen slår ihjäl en jätte kommer kroppen att ligga kvar i sellen. Då kan inte någon gå in i sellen, varken vikingen eller jättarna. Men jättarna är tillräckligt smarta för att undvika dessa seller och går noggrant förbi dem. Du kan naturligtvis bygga en trattformig fälla. Då de en gång har gått in i tratten finns det ingen väg ut för dem och de begår till slut självmord!

SE UPP!
Då Du gillrar en fälla för jättarna bör Du se till att Du inte faller i fällan själv. Om Du inte är försiktig kan Du bli helt instängd. Då är Du själv säker för jättarna men Du kan inte komma åt dem heller och då är det ingen mening med att fortsätta spelet! **Då Du hamnar i ett sådant läge trycker Du på [RESET] för att börja ett nytt spel. Poängregistreringen upptill på bildskärmen kvarstår.**

Då vikingen lyckas med att slå ihjäl alla fem jättarna är hans problem inte slut. Jättarna följs av andra monster: bläckfiskar, drakar, skelett och till sist stora fladdermöss. De uppträder alltid fem och fem samtidigt.

Vår viking kan föra hjälmen i säkerhet t ex genom att gömma den bakom några seller med döda monster. För honom till sellen med hjälmen och tryck sedan in aktionsknappen. Då kommer han att bära på hjälmen så länge Du håller knappen intryckt. Den gyllene hjälmen är ganska tung och det medför att han bara kan flytta sig i halvfart så länge han bär på den.

Om vikingen lyckas slå ihjäl alla 25 monstren kommer spelet att börja om på nytt med 5 nya jättar

osv. Men för varje ny omgång blir spelet svårare att spela eftersom det går fortare.

Slut på spelet
Spelet slutar då vår viking dödas av ett monster eller då monstren får tag på den gyllene hjälmen.

Nytt spel
Ett nytt spel startar automatiskt med ny borggård, ny hjälm och en annan viking som väntar på inkräktare.

Poäng
Du får poäng genom att döda monstren. Poängvärdet ökar för varje omgång.

	Första omgången	Andra omgången	Tredje omgången	etc.
En jätte	15	30	45	
En bläckfisk	30	60	90	
En drake	45	90	135	
Ett skelett	60	120	180	
En fladdermus	75	150	225	

Poängräkning
Datorn håller automatiskt reda på poängställningen.

❻ Till höger ser Du poängantalet för det pågående spelet.

❼ Datorn registrerar även högsta poäng i olika spelomgångar.

❽ Namnet på den spelare som har mest poäng kan matas in (högst 9 bokstäver). Tryck på CLEAR för att göra ändringar. Tryck på ENTER då namnet är riktigt så att det inte kan raderas ut. (Detta sker automatiskt då alla nio bokstäverna används.)

Tio spelvarianter och demonstration
Om Du vill ha en demonstration trycker Du först på [RESET] och sedan på knapp [D]. Datorn visar Dig hur spelet skall spelas. Denna spelkassett erbjuder 10 olika spelvarianter som blir svårare undan för undan. Välj spelvariant genom att trycka på [RESET] och spelnummer.

Spel 0:	1 hjälm Monstren rör Sig endast uppifrån och nedåt.
Spel 1:	Samma som 0 men med två hjälmar att försvara. (Denna spelvariant visas vid demonstration.)
Spel 2:	Samma som 0 men med tre hjälmar.
Spel 3:	Samma som 0 men vikingen kan endast anfalla ett monster då det blinkar i rött . . .
Spel 4:	Samma som 3 men med 2 hjälmar.
Spel 5:	Samma som spel 3 men med 3 hjälmar.
Spel 6:	Samma som spel 0 men i denna variant kommer monstren uppdykande från alla håll: två monster som rör sig uppifrån och nedåt, ett från vänster till höger, ett från höger till vänster och ett nedifrån som rör sig uppåt.

Observera
Spelvarianter med monster från alla håll är mycket svåra att spela som Du kan förstå. För att göra det något lättare för Dig har en spelregel ändrats. **I spelvarianter med monster från olika håll kan de snubbla över en död kumpan och sålunda begå självmord även om Du inte har gillrat en fälla!** Detta gäller varianterna 6, 7, 8 och 9!

Spel 7: Samma som spel 6 men med två hjälmar.

Spel 8: Samma som spel 6 men med 3 hjälmar.

Spel 9: Denna variant kombinerar alla svårigheter från de föregående nio varianterna: 3 hjälmar, monster som kommer från alla håll och blinkande monster.

❾ Datorn talar om för Dig vilken spelvariant Du spelar

❿ och i vilken omgång Du befinner Dig.

Käyttöohje

SUOMI

Tekstin ympyröidyt numerot viittaavat takakannen taitettavassa osassa oleviin kuviin.

Tätä peliä voidaan pelata ainoastaan Videopac + -tietokoneella!

NORSEMAN

Tämä Videopac + vie sinut noin 1000 vuotta historiassa taaksepäin, aikaan, jolloin viikingit pitivät vallassaan suurta osaa Länsi-Euroopasta . . .

(1 tai useampi pelaaja)
Paina näppäintä [RESET]
Paina sitten näppäintä [0] (nolla)

❶ Kuvaruudussa näkyy piha, joka on jaettu osiin mehiläiskennoston mallin mukaan.

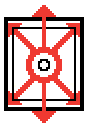
❷ Näet sankarillisen viikinkisoturin rohkeasti käyttävän miekkaansa ja kilpeään, tarkoituksenaan torjua mahdolliset kutsumattomat vieraat . . .

❸ Hänet on määrätty vartioimaan viikinkien kultaista taikakypärää . . .

❹ Sankarimme ei tarvitse odottaa kauan toimettomana! Hänen ensimmäinen vastustajansa, ilkeä jättiläinen, ilmestyy pian kuvaruudun yläosaan. Melkein heti tämän jälkeen sen seuraan ilmestyy neljä yhtä pahansuopaa toveria. Tietämättä viikingin läsnäolosta ne tarkastavat pihan. Jättiläiset liikkuvat ainoastaan alaspäin, joko suoraan alaspäin tai vinottain kennosta kennoon, ja yrittävät löytää tarunomaisen kultaisen kypärän.

Kun hirviö tulee pihan alareunaan, se astuu ulos kuvaruudusta ja ilmestyy jälleen yläosaan. Samoin kun se astuu ulos kuvaruudusta sivusuuntaan, ilmestyy se takaisin vastakkaiselta sivulta. Soturimme pystyy liikkumaan samalla tavalla ja voi täten liikkua erittäin nopeasti pihan laidalta toiselle.

Viikingillä on kaksi tärkeätä etua: Hän tietää odottaa tungettelijoita ja hän voi liikkua mihin suuntaan tahansa.



Voit ohjata viikinkisoturin liikkeitä kumman tahansa ohjausyksikön ohjausvivulla. Kun olet valinnut ohjausyksikön, et voi pelin aikana vaihtaa toiseen ohjausyksikköön. Viikingin on siirryttävä kennosta toiseen, joten hän ei voi liikkua vaakasuoraan.

Hän saa tehdä yhden siirron jokaista hirviöiden siirtoa kohti. Tämä tarkoittaa sitä, että hän voi siirtyä yhdestä kennosta seuraavaan joka kerta kun yksi hänen vastustajistaan liikkuu. Sinun on toimittava nopeasti. Kun odotat liian kauan, vastustajasi eivät jää odottamsaan vaan tekevät seuraavan siirtonsa. Tämä peli vaatii strategista suunnittelua ja nopeaa reaktiokykyä!

Sankarimme lyö jättiläisen kuoliaaksi joka kerta astuessaan pahaa aavistamattoman vastustajansa kennoon. Jos kuitenkin arvioit tilanteen väärin ja hirviö astuu viikinkimme kennoon, tallaa se viikingin kuoliaaksi ja peli loppuu! Turvallisin tapa lähestyä hirviöitä on tietenkin ylhäältä päin, koska hirviöt voivat liikkua ainoastaan alaspäin!

❺ Jos viikinkimme lyö hirviön kuoliaaksi, jää ruumis kennoon. Tämän jälkeen ei soturi eikä soturin vestustaja voi astua kennoon. Mutta nämä hirviöt ovat riittävän älykkäitä välttämään näitä kennoja ja kulkemaan varovasti niiden ohi. Paitsi tietenkin silloin kun rakennat suppilomaisen ansan. Kun hirviöt ovat astuneet suppiloon, eivät ne pääse millään ulos ja lopulta ne tekevät itsemurhan!

HUOMIO!
Kun asetat ansan näille hirviöille, varmista, että et joudu itse kiinni. Jos et ole varovainen, voit joutua umpikujaan. Näin olet tietenkin turvassa hirviöiltä . . . mutta et pääse niihin käsiksikään, joten pelin jatkamisessa ei ole paljon järkeä! **Kun joudut tällaiseen pulmatilanteeseen, aloito uusi peli painamalla [RESET] -näppäintä, jolloin korkein pistemäärä säilyy kuvaruudun yläosassa.**

Vaikka viikinki onnistuu lyömään kuoliaaksi kaikki viisi jättiläistä, ei hänen velvollisuutensa vieläkään lopu. Jättiläisiä seuraa muita hirviöitä, jotka joka kerta esiintyvät viiden ryhmissä: Mustekaloja, lohikäärmeitä, luurankoja ja lopuksi jättiläis-lepakkoja!

Soturimme voi kantaan kypärän turvaan esimerkiksi piilottamalla sen kuolleiden hirviöiden kennojen taakse. Siirrä hänet kennoon, jossa kypärä on, ja paina sitten action-nappia. Viikinki kantaa kypärää niin kauan kuin pidät nappia painettuna. Kypärä on melko painava, joten hän voi kultaista kypärää kantaessaan liikkua ainoastaan puolella nopeudella.

Jos viikinki onnistuu tappamaan kaikki 25 hirviötä, alkaa koko sarja uudelleen alusta, ensin viisi jättiläistä jne. Jokaisen uuden kierroksen alkaessa peli tulee vaikeammaksi, koska peli nopeutuu.

Pelin loppu
Peli loppuu kun yksi hirviöistä tappaa viikinkisoturin tai kun hirviöt löytävät ja ottavat haltuunsa kultaisen kypärän.

Uuden pelin aloitus
Uusi peli alkaa automaattisesti, kun uusi piha, uusi kypärä ja toinen viikinki ovat valmiina.

Pistelaskenta
Saat pisteitä tappamalla hirviöitä. Pisteiden määrä kasvaa jokaisella uudella kierroksella.

	Ensimmäinen kierros	Toinen kierros	Kolmas kierros	jne.

Jättiläinen	15	30	45
Mustekala	30	60	90
Lohikäärme	45	90	135
Luuranko	60	120	180
Lepakko	75	150	225

Pistemäärän säilyttäminen
Tietokone merkitsee automaattisesti muistiin pistemääräsi.

❻ Pelattavan pelin juokseva pistemäärä säilyy oikealla puolella.

❼ Tietokone rekisteröi myös pelien sarjassa saavutetun korkeimman pistemäärän.

❽ Voit syöttää koneeseen korkean pistemäärän saaneen pelaajan nimen (enintään yhdeksän kirjainta). Paina CLEAR-näppäintä kun teet korjauksia. Paina ENTER-näppäintä, kun nimi on kirjoitettu, niin että sitä ei voida pyyhkiä pois. (Tämä tapahtuu automaattisesti kun koko yhdeksän kirjaimen tila on käytetty.)

Kymmenen pelimuunnosta ja esittelypeli
Jos haluat havaintoesityksen, paina [RESET] -näppäintä ja sitten näppäintä [D]. Tietokone näyttää miten peliä pelataan.

Tämä pelikasetti tarjoaa 10 erilaista pelimuunnosta, joista jokainen tulee vaikeammaksi pelin edetessä. Valitse peli painamalla ensin [RESET] -näppäintä ja sitten pelin numeroa vastaavaa näppäintä.

Peli 0:	1 kypärä Hirviöt liikkuvat ainoastaan ylhäälta alas.
Peli 1:	Kuten peli 0, mutta viikingin on puolustettava kahta kypärää. (Tämä on se pelilaji, jota tietokone pelaa esittelyssa.)
Peli 2:	Kuten peli 0, mutta pelissä on kolme kypärää.
Peli 3:	Kuten peli 0, mutta tällä kertaa viikinkisoturi voi hyökätä hirviön kimppuun ainoastaan silloin kun tämä vilkkuu kirkkaan punaisena . . .
Peli 4:	Kuten peli 3, mutta pelissä on 2 kypärää.
Peli 5:	Kuten peli 3, mutta pelissä on 3 kypärää.
Peli 6:	Kuten peli 0, mutta tässä hirviöt tulevat joka suunnalta: kaksi hirviötä liikkuu ylhäältä alas, yksi vasemmalta oikealle, yksi oikealta vasemmalle ja yksi alhaalta ylös. **Huomio** Pelejä, joissa hirviöt tulevat monelta suunnalta, on erittäin vaikea pelata kuten voit kuvitella. Jotta peli tulisi vähän helpommaksi, on perussääntöihin tehty yksi muutos. **Kaikissa peleissä, joissa hirviöt tulevat usealta suunnalta, ne voivat kompastua yhteen ainoaan kuolleeseen toveriinsa ja tehdä siten itsemurhan, vaikka et olisikaan rakentanut ansaa!** Tämä koskee pelimuunnoksia 6, 7, 8 ja 9!
Peli 7:	Sama kuin peli 6, mutta pelissä on 2 kypärää.
Peli 8:	Kuten peli 6, mutta pelissä on 3 kypärää.
Peli 9:	Tässä pelissä yhdistyvät kaikki edellä olevan yhdeksän pelin vaikeusasteet: 3 kypärää, kaikilta suunnilta tulevat hirviöt ja vilkkuvat punaiset hirviöt!

❾ Tietokone ilmoittaa mitä pelimuunnosta kulloinkin pelaat.

❿ ja millä kierroksella olet.

Modo de empleo

ESPAÑOL

Los números en el texto con un círculo se refieren a las ilustraciones sobre la hoja plegada dentro de la cubierta.

Este juego sólo puede ser jugado con un computer de juegos Vidoopac + !

NORSEMAN

Este cartucho Videopac + le conduce unos 1000 años hacía atrás en la historia, a la antigüedad cuando los Vikingos dominaban grandes partes de la Europa Occidental . . .

(1 ó más jugadores)
Pulsar [RESET]
Después pulsar [0] (cero)

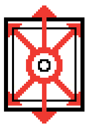
❶ Su pantalla muestra un patio, dividido en cubículos separados en un módulo de colmena.

❷ Usted verá un heróico Vinkingo betallador esgrimiendo valientemente su escudo y espada, desafiando posibles intrusos . . .

❸ El ha sido encargado de defender el Casco Vikingo de Oro . . .

❹ ¡ Nuestro héroe no tiene que esperar mucho para entrar en acción! Su primer oponente, un gigante malintencionado, hace pronto su aparición en el lado superior de la pantalla, seguido casi inmediatamente por cuatro compañeros con igual malas intenciones. Sin darse cuenta de la presencia del Vikingo ellos registran el patio. Sólo se mueven hacia abajo, bien directamente o diagonal de cubículo a cubículo, tratando de encontrar el fabuloso casco de oro.

Cuando un monstruo alcanza el límite inferior del patio, él sale de la pantalla para reaparecer de nuevo por arriba. Lo mismo pasa cuando sale fuera de la pantalla por un lado. El entrará de nuevo en el lado de enfrente otra vez. Nuestro guerrero puede hacer lo mismo y, por consiguiente, moverse muy rápido de un lado a otro del patio. El Vikingo tiene dos importantes ventajas. El espera a los intrusos y puede moverse en la dirección que quiera.



Usted puede controlar los movimientos del betallador Vikingo con la palanca de mando de ambos controles manuales. Una vez que haya elegido un control manual, no puede cambiarle por el otro durante la duración del juego. El Vikingo tiene que marcher de un cubículo al otro, lo que significa que no puede moverse horizontalmente.

Le está permitido hacer un paso por cada paso de los monstruos. Esto significa que él puede hacer un

paso de un cubículo al siguiente cada vez que uno de sus oponentes lo hace. Usted debe actuar rápidamente. Cuando espera demasiado tiempo, sus oponentes no esperarán y harán su siguiente paso. ¡ Este juego requiere planificación estratégica y reacción rápida!

Nuestro héroe matará un monstruo cada vez que entre dentro de un cubículo de un oponente inesperadamente. Sin embargo, si calcula mal y el gigante pasa al cubículo de nuestro Vikingo ¡él le matará a pisotones y el partido se termina! La manera más segura de atrapar a uno de estos monstruos por supuesto, es aproximándose a él desde arriba, ya que los monstruos sólo pueden moverse hacia abajo.

❺ Si nuestro Vikingo mata a un monstruo, el cuerpo permanecerá en el cubículo. Desde ese momento no se podrá entrar en el cubículo, ni por nuestro guerrero ni por cualquiera de sus oponentes. Pero esos monstruos serán suficientemente listos para evitar esos cubículos y cuidadosamente les pasarán de largo. Excepto naturalmente si usted construye una trampa en forma de embudo. Una vez que hayan entrado en ese embudo no existe salida para ellos y ¡eventualmente se suicidarán!

ATENCION
Cuando usted ponga una trampa para esos monstruos, asegúrese de no caer usted mismo en ella. Si no guarda las debidas precauciones, se encontrará usted mismo completamente atrapado. De esta manera usted estará a salvo de los monstruos naturalmente pero . . . ¡usted tampoco les podrá alcanzar a ellos y por lo tanto no tiene sentido continuar el juego! **Cuando se encuentre en esta situación, primero pulsar reposición para empezar una nueva partida, mientras se mantiene el registro del tanteo en la parte superior de su pantalla.**

Cuando el Vikingo logra matar a los cinco gigantes, su debar no ha terminado todavía, porque los gigantes serán seguidos por otros monstruos, apareciendo en grupos de cinco cada vez; pulpos, dragones, esqueletos iy finalmente murciélagos gigantes!

Nuestro guerrero puede traslader el casco a más seguro, por ejemplo, escondiéndolo detrás de unos cubículos con monstruos muertos. Moverle hacia el cubículo con el casco y entonces pulsar el botón de acción. El llevará el casco mientras usted tenga pulsado el botón. El casco es bastante pesado y esto significa que sólo puede moverse a mitad de la velocidad mientras lleve el casco de oro.

Si el Vikingo logra matar los 25 monstruos, la entera secuencia empieza de nuevo, comenzando con cinco nuevos gigantes, etc. Con cada nueva ronda el juego se hace cada vez más difícil de jugar, ya que se mueven más rápidos.

El final de una partida
La partida termina cuando nuestro batallador Vikingo es muerto por uno de los monstruos o cuando los monstruos encuentran y capturan el casco de oro.

Comienzo de una nueva partida
Una nueva partida empieza automáticamente cuando un nuevo patio se genera, completo con un nuevo casco y otro Vikingo, esperando los primeros intrusos.

Puntuación
Usted marca puntos por matar los monstruos. El valor aumenta con cada nueva ronda.

	Primera ronda	Segunda ronda	Tercera ronda	etc.
Un gigante	15	30	45	

Un pulpo	30	60	90
Un dragón	45	90	135
Un esqueleto	60	120	180
Un murciélago	75	150	225

Mantener la puntuación
El computer lleva la puntuación automáticamente durante la partida.

❻ La puntuación corriente de la partida en progreso es puesto en el lado derecho.

❼ El computer también registra la puntuación más alte en una serie de partidas.

❽ Usted puede programar el nombre del jugador con la puntuación más site (con un máximo de nueve caracteres). Pulsar CLEAR para hacer correcciones. Pulsar ENTER cuando el nombre es correcto para que no se pueda borrar. (Esto ocurre automáticamente cuando todos los nueve espacios para letras han sido usados.)

Diez variedades de juego y modo de demostración
Si usted desea una demostración primero pulsar [RESET], y después pulsar la tecla [D]. El computer le demostrará como se juega la partida.

Este cartucho de juego le ofrece una elección entre 10 variedades de juegos diferentes, cada una va siendo progresivamente más dificil de jugar. Hagan su selección pulsando primero [RESET], seguido de la cifra del juego.

Juego 0: 1 casco
Los monstruos se mueven solamente de arriba abajo.

Juego 1: Como el juego 0, pero con dos cascos que tienen que ser defendidos por nuestro Vikingo. (Esta es la variedad de juego que el computer juega en el modo de demostración.)

Juego 2: Como el juego 0, pero con tres cascos.

Juego 3: Como el juego 0, pero esta vez el batallador Vikingo sólo puede atacar a un monstruo cuando aparece en rojo claro, encendiéndose intermitentemente.

Juego 4: Como el juego 3, pero con 2 cascos.

Juego 5: Como el juego 3, pero con 3 cascos.

Juego 6: Como el juego 0, pero con esta variedad de que los monstruos vendrán de todas las direcciones: dos monstruos se mueven de arriba abajo, y uno de izquierda a derecha, de derecha a izquierda y desde abajo arriba.
Atención
Las variedades con monstruos multi-direccionales pueden resultar más difíciles de jugar de lo que ustedes se pueden imaginar. Para hacerlo un poco más fácil, sin embargo, se ha introducido UN cambio básico. **¡En todas las variedades con monstruos milti-direccionales ellos pueden tropezar contra un simple compañero muerto y por ello suicidarse, aún cuando no haya construído una trampa!** ¡Esto es de aplicación en las variedades 6, 7, 8 y 9!

Juego 7: Como el juego 6, pero con 2 cascos.

Juego 8: Como el juego 6, pero con 3 cascos.

Juego 9: Esta variedad combina todas las desventajas de las 9 variedades anteriores: 3 cascos, los monstruos vienen de todas las direcciones y los monstruos rojos se encienden intermitentemente.

❾ El computer le señala que variedad está jugando.

❿ en cuál ronda se encuentra.

Modo de emprego

PORTUGUÊS

Os números em circulos encontrados no texto se referem às ilustrações na capa dorsal deste livrinho.

Este jogo só deve ser jogado num computador de jogos Videopac + !

NORSEMAN

Este Videopac + fá-lo recuar cerca de 1000 anos na História, aos velhos tempos em que os Vikings dominaram vastas regiões da Europa Ocidental . . .

(1 ou mais jogadores)
Primir [RESET]
seguidamente primir [0] (zero)

❶ O quadrante representa um recinto, dividido em cubículos dispostos em ninho-de-abelha.

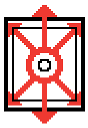
❷ Pode ainda ver um heróico guerreiro Viking manejando o seu escudo e espada, desafiando possiveis intrusos . . .

❸ Ele foi incumbido de guarder o Cpapacete Viking de Ouro . . .

❹ O nosso herói não vai ter de esperar muito tempo pela acção. O seu primeiro opositor, um gigante mau, em breve aparecerá no topo do quadrante, seguido quase imediatamente por quatro companheiros igualmente maldosos. Não se aperçebendo da presença do Viking eles percorrem o recinto. Eles só se movem para baixo, quer verticalmente quer em diagonal de cubículo em cubículo, tentando encontrar o místico capacete de ouro.

Quando o monstro atinge o limite inferior do recinto, sai do quadrante e volta a aparecer novamente no topo. O mesmo acontece quando ele sai pelos lados do quadrante. Voltará a aparecer de lado oposto. O nosso guerreiro também pode fazer o mesmo e assim movimentar-se muito ràpidamente de um lado do recinto para o outro.

O Viking possui duas vantagens importantes. Ele está à espera dos intrusos e pode movimentar-se em todas as direcções que quiser.



Os movimentos do guerreiro Viking podem ser controlados com as manetes de qualquer dos controles manuais. Desde que se tenha seleccionado o controle manual, não se poderá mudar para o outro enquanto esse jogo durar. O Viking tem de transitar de um cubículo para outro, o que quer dizer que ele não se poderá deslocar horizontalmente.

Ele pode mover-se uma vez por cada vez de cada um dos monstros. Isto significa que ele pode mover-se de um cubículo para o seguinte cada vez que cada um dos seus opositores o faz. Você deve agir com rapidez. Quando esperar muito, os seus opositores não esperarão e prosseguem para o passo seguinte. Este jogo requer planeamento estratégico e rapidez de reacção.

O nosso herói liquidará um monstro cada vez que entrar num cubículo de um oponente desprevenido. Se você contudo se enganar e um gigante entrar num cubículo do Viking, este é esmagado até à morte e o jogo acaba! A maneira mais segura de atacar um monstro é evidentemente a de atacá-lo por cima, uma vez que os monstros só se podem mover para baixo!

❺ Se o nosso Viking matar um monstro, o cadáver permanecerá no cubículo. A partir desse momento o cubículo não pode ser utilizado, quer pelo nosso guerreiro quer por qualquer dos seus oponentes. No entanto os monstros são suficientemente espertos para evitar esses cubículos e ultrapassá-los cuidadosamente. A não ser lògicamente que você construa uma armadilha em forma de funil. Uma vez que eles entrem nesse funil, não há maneira de sair e eventualmente terão de se suicidar!

ATENÇÃO

Quando se preparar uma armadilha para esses monstros, tome cuidado para que você próprio não seja apanhado. Se não tiver cuidado, poderá ficar completamente bloqueado. Dessa maneira você fica protegido dos monstros mas . . . você também não os poderá atacar e por isso não se justifica a continução do jogo! **Quando você se encontrar nessa situação prima [RESET] para começar outro jogo embora mantendo uma alta pontuação registada no topo do quadrante.**

Quando o Viking for bem sucedido em destruir todos os cinco gigantes, a sua missão ainda não findou, pois os gigantes podem ser seguidos por outros monstros, aparecendo em grupos de cinco de cada vez: polvos, dragões, esqueletos e finalmente morcegos gigantes!

O nosso guerreiro pode transportar o capacete para um lugar seguro, escondendo-o por detrás de cubículos com monstros mortos. Mova-o para o cubículo com o capacete e depois prima o botão de acção. Ele carregará o capacete por tanto tempo quanto você mantiver o botão primido. O capacete é bastante pesado e isso significa que ele só se poderá deslocar a metade da velocidade enquanto carregar o capacete de ouro.

Se o Viking fôr bem sucedido em destruir todos os 25 monstros, toda a sequência recomeçará de novo, começando com cinco gigantes outa vez etc. Com cada nova sequência o jogo torna-se mais dificil de jogar, uma vez que se move mais depressa.

Ó fim do jogo

O jogo acaba quando o nosso guerreiro Viking é morto por um dos monstros ou quando os monstros encontram e capturam o capacete de ouro.

Começo de um novo jogo

Urn novo jogo começará automàticamente assim que um novo recinto aparecer, acompanhado de um novo capacete e de um novo Viking, esperando por novos intrusos.

Pontuação

Você pontua quando destrói monstros. O valor dos pontos aumenta com cada nova sequência.

	Sequência 1	Sequência 2	Sequência 3	etc.
Um gigante	15	30	45	

Um polvo	30	60	90
Um dragão	45	90	135
Um esqueleto	60	120	180
Um morgego	75	150	225

Registo da pontuação
O computador regista automàticamente a pontuação.

❻ A pontuação corrente do jogo em progresso é registada no lado direito.

❼ O computador também regista o máximo da pontuação de uma série de jogos.

❽ Você pode introduzir o nome do jogador de pontuação alta (max. nove letras). Prima CLEAR para corrigir erros. Prima ENTER quando o nome estiver correcto, assim não podera ser apagado novamente. (Isto acontece automàticamente quando todos os nove espaços para letras são usados.)

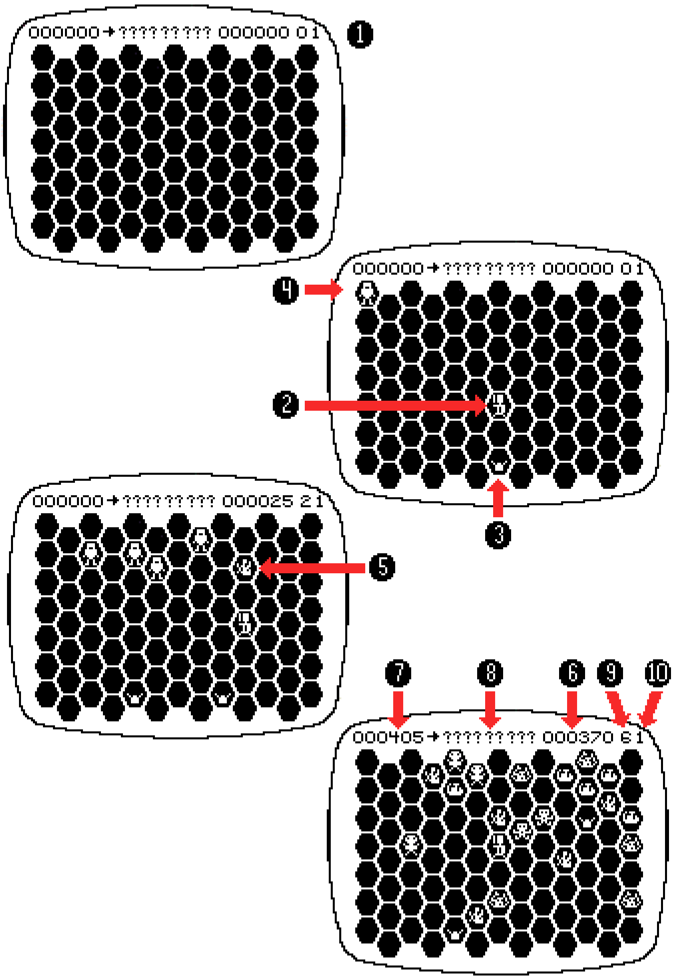
Dez variedades de jogos e maneira de demonstrar
Se quiser uma demonstração, primeiro prima [RESET], e seguidamente prima a tecla [D]. O computador mostrará como o jogo deve ser jogado.

Este módulo de jogo permite uma escolha de 10 variedades diferentes de jogos, cada um atingindo progressivamente maior dificuldade em jogar. Faça a sua selecção primindo primeiro [RESET], seguido do número do jogo.

Jogo 0:	1 capacete Monstros movendo-se de cima para baixo sòmente.
Jogo 1:	Tal como no jogo 0, mas com dois capacetes para serem defendidos pelo nosso Viking. (É esta a versão que o computador joga na demonstração.)
Jogo 2:	Tal como jogo 0, mas desta vez com três capacetes.
Jogo 3:	Tal como jogo 0, mas desta vez o guerriero Viking só pode atacar um montro quando este aparecer em luz vermelha brilhante.
Jogo 4:	Tal como jogo 3, mas com dois capacetes.
Jogo 5:	Tal como jogo 3, mas com três capacetes.
Jogo 6:	Tal como jogo 0, mas nesta versão os monstros vem de todas as direcções: Dois monstros movendo-se de cima para baixo, e cada um da esquerda para a direita, da direita para a esquerda e de baixo para cima. **Atenção** As versões com monstros multidireccionais são extremamente difíceis de jogar como se pode imaginar. Para torná-los um pouco mais fáceis para você, porém, UMA alteração básica foi introduzida. **Com todas estas versões com monstros multidireccionais estes podem colidir com um dos seus colegas prèviamente destruídos e assim cometer suicídio, mesmo se você não tiver preparado uma armadilha!** Isto aplica-se as versões 6, 7, 8 e 9!
Jogo 7:	Tal como jogo 6, mas com dois capacetes.
Jogo 8:	Tal como jogo 6, mas com três capacetes.
Jogo 9:	Este versão combina todas as caracteristicas das nove prévias versões: 3 capacetes, monstros vindo de todas as direcções e monstros vermelhos luminosos!

❾ O computador informa-o da versão de jogo que você está a jogar

❿ e a sequência em que se encontra.



Ozyr's Philips/Jopac Archive

Odyssey² Index | Emporium Index